Literasi Inovasi Teknologi

1) **Ruang lingkup yang dapat dikembangkan antara lain:**
   - Platform pembelajaran, riset, layanan publik, dakwah, kebencanaan, pertanian, kesehatan, ekonomi, atau pemberdayaan masyarakat;
   - Aplikasi, sistem informasi, kecerdasan artifisial, analitik data, Internet of Things, robotika ringan, augmented/virtual reality, dan teknologi asistif;
   - Literasi keamanan siber, privasi, misinformasi, etika digital, aksesibilitas, dan perlindungan kelompok rentan;
   - Teknologi tepat guna dan sistem adopsi teknologi berbasis kebutuhan lokal, pesantren, madrasah, kampus, desa, atau komunitas.
2) **Standar minimum cabang:**
   - Memiliki identifikasi pengguna dan masalah berbasis data atau observasi yang memadai;
   - Menjelaskan arsitektur, alur kerja, fitur, algoritma, atau mekanisme solusi;
   - Menyediakan prototipe fungsional atau bukti konsep yang dapat didemonstrasikan;
   - Melakukan pengujian yang relevan, misalnya usability, akurasi, waktu respons, penerimaan pengguna, aksesibilitas, keamanan, atau efektivitas;
   - Menjelaskan tata kelola data, privasi, potensi bias, risiko penyalahgunaan, dan mitigasinya;
   - Menunjukkan peluang implementasi, skalabilitas, pemeliharaan, dan keberlanjutan.
   - Karya yang dilombakan sudah mempunyai prototyping.
   - Karya yang dilombakan merupakan karya orisinal yang belum pernah dilombakan dalam lomba inovasi tingkat nasional ataupun internasional.

3) **Tahapan Lomba:**
   a) **Tahap Penyisihan**
      Peserta mengirimkan naskah Karya Literasi Inovasi Teknologi melalui tautan pengumpulan yang telah ditetapkan oleh panitia. Naskah yang masuk akan dinilai oleh tiga orang dewan juri yang ditunjuk oleh panitia berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.
   b) **Tahap Final**
      10 (sepuluh) tim dengan nilai karya tertinggi mengikuti tahap final dengan mempresentasikan naskah di hadapan dewan juri secara luring di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Presentasi dan sesi tanya jawab menjadi bagian dari penilaian tahap final.

4) **Time line**

a) Pengumpulan Naskah : 17-20 Oktober 2026 https://lomba.uin-suka.ac.id/
b) Penilaian : 21-25 Oktober 2026
c) Pengumuman Hasil Penyisihan : 27 Oktober 2026
d) Pelaksanaan Babak Final : 5-6 November 2026

5) **Mekanisme Lomba**

a. Bentuk karya yang dikirimkan:

1) Setiap Tim peserta (minimal 3 orang, maksimal 5 orang) mengirimkan karya dalam bentuk laporan karya tulis ilmiah, poster dan video demo produk inovasi maksmimal 5 menit
2) Video direkam dalam format landscape (16:9) dengan kualitas minimal HD (720p).
3) Video tidak diperkenankan menggunakan dubbing, voice over, ataupun bentuk penggantian suara lainnya.
4) Video diunggah ke YouTube dengan status Publik atau Unlisted menggunakan format judul:

   Nama Lengkap_Asal Perguruan Tinggi_OASE_2026
5) Tautan video dikirimkan melalui formulir pendaftaran atau media yang ditentukan oleh panitia paling lambat sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Peserta yang mengirimkan tautan setelah batas waktu dinyatakan gugur.

b. Format Penyajian karya Inovasi

Tata tulis karya tulis ilmiah sebagai berikut:

- Halaman Judul (judul, logo universitas, nama tim, prodi, universitas)
- Abstrak
- BAB I Pendahuluan
  - 1.1 Latar belakang (jelaskan latar belakang dari terciptanya karyainovasi (produk) dan kaitannya dengan tema OASE bidang Inovasi)
  - 1.2 Rumusan masalah
  - 1.3 Tujuan
  - 1.4 Luaran/Output
  - 1.5 Manfaat
- BAB II Tinjauan Pustaka
- BAB III Metodologi
- BAB IV Pembahasan/hasil
- BAB V Penutup (Kesimpulan dan saran)
- Daftar Pustaka

c. Format Penulisan

1) Menggunakan ukuran kertas A4, jenis huruf Times New Roman ukuran 12 pt, spasi 1,5 dan batas tepi (margin) 4 cm dari kiri serta 3 cm dari atas, kanan, dan bawah.
2) Aturan Baku Penulisan Tabel
   - Nomor dan Judul: Diletakkan di atas table
   - Garis Pembatas: Hanya menggunakan garis horizontal (garis atas, bawah, dan pembatas kepala kolom). Garis vertikal dihilangkan.
   - Ukuran Huruf dalam Tabel 10 pt
3) Aturan Baku Penulisan Gambar/Grafik/Foto/Bagan/Skema
   - Nomor dan Judul: Diletakkan di bawah gambar
   - Kualitas Visual: Gambar harus memiliki resolusi tinggi, jelas, tidak blur, dan teks di dalam gambar harus terbaca dengan mudah.
4) Tabel dan Gambar adalah karya asli peserta dan bukan berasal dari sumber lain
5) Jumlah Halaman maksimal 12 halaman tidak termasuk halaman Judul dan Daftar Pustaka
6) Referensi dan sitasi menggunakan format APA (American Psychological Association).
7) Kesamaan (similarity) Turnitin dan AI yang diperbolehkan maksimal 20%
8) Karya tulis dikirim dalam bentuk berkas berformat pdf melalui form yang disediakan panitia di website OASE.
9) apabila dalam proses penyusunan karya terdapat penggunaan tool berbasis AI, maka harus mencantumkan statement sejauh mana penggunaannya.
10) Indikasi kecurangan penggunaan tool AI yang tidak sesuai dengan poin I, akan mengakibatkan diskualifikasi.

Karya yang tidak memadai

Mock-up statis tanpa fungsi, duplikasi aplikasi yang sudah umum tanpa distingsi, klaim efektivitas tanpa pengujian, atau penggunaan AI tanpa penjelasan data, validasi, dan pengendalian risiko tidak memenuhi standar substantif.